



Manuel d'utilisation

L'ordi copain malin







Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech®** sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des mots, des chiffres, des couleurs.*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

*Pour en savoir plus : **www.vtech-jouets.com***

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **L'ordi copain malin** de **VTech®**. Félicitations !

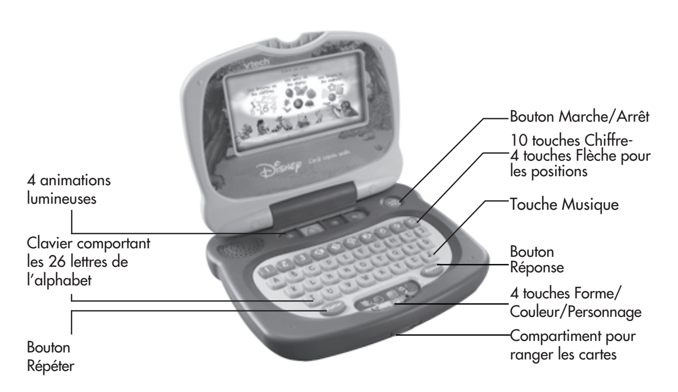
L'ordi copain malin est un mini-ordinateur éducatif contenant 15 cartes recto verso interchangeables, chacune illustrée par une scène de la vie quotidienne de Winnie et de ses amis.

Lorsque l'enfant insère l'une des cartes, Winnie lui pose des questions sur la scène présentée.

Il lui demandera de trouver la position d'un personnage par rapport à un autre, le nombre d'objets figurant sur la carte, leur position par rapport à un autre objet, leur couleur et la première lettre de leur nom.

L'enfant peut répondre aux questions de Winnie grâce aux 10 touches Chiffre, aux 26 touches Lettre, ainsi qu'aux 4 touches Flèche et aux touches Forme/Couleur/Personnage.

Il découvre ainsi les lettres, les chiffres, les formes, les couleurs et le repérage dans l'espace, tout en exerçant son imagination et en se projetant dans le monde merveilleux de Winnie et de ses amis !



15 cartes d'activité recto verso en couleurs :





CONTENU DE LA BOÎTE

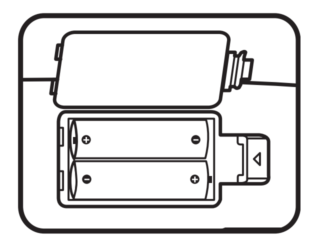
- **L'ordi copain malin** de **VTech®**
- 15 cartes d'activité recto verso en couleurs
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

Important : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage, tels que les rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'ordinateur.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



1.2. MISE EN GARDE

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

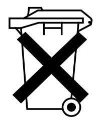
Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

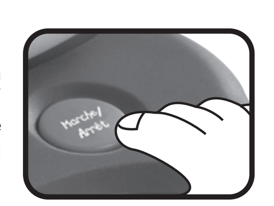
Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de

leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.



2. FONCTIONNALITÉS

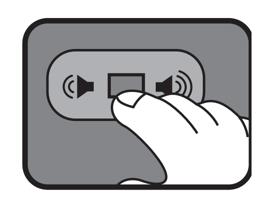
2.1. Bouton Marche/Arrêt



Pour mettre en marche **L'ordi copain malin**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**. Lorsque votre enfant met en marche l'ordinateur, Winnie l'Ourson l'invite à jouer.

Pour éteindre **L'ordi copain malin**, appuyer de nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt**.

2.2. Contrôle du volume



Pour régler le volume, faire glisser le curseur **Réglage du volume**, situé sous l'ordinateur, sur la position 🔈 pour un volume faible ou sur la position 🔊 pour un volume fort.

2.3. Arrêt automatique

Si aucune touche n'est actionnée pendant quelques minutes, Winnie l'Ourson invite votre enfant à rejouer. S'il n'active toujours aucune touche, **L'ordi copain malin** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt.**

2.4. Bouton Répéter

Appuyer sur le bouton **Répéter** pour entendre à nouveau la question qui vient d'être énoncée.



2.5. Bouton Réponse

Appuyer sur le bouton **Réponse** pour entendre la réponse à la question qui vient d'être posée.

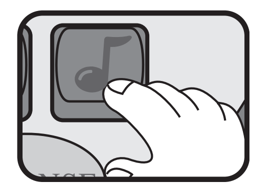


2.6. Compartiment de rangement des cartes

Un compartiment situé sous l'ordinateur permet de ranger les 15 cartes d'activité.



2.7. Touche Musique



Appuyer sur cette touche pour écouter les différentes mélodies. Il y a 10 mélodies au total.

3. ACTIVITÉS

Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour commencer à jouer.

- **Lorsque aucune carte n'est insérée :**

1. Appuyer sur les touches **Lettre** pour entendre prononcer les lettres.



2. Appuyer sur les touches **Chiffre/Flèche** pour entendre prononcer les chiffres et les positions.



3. Appuyer sur les touches **Forme/Couleur/Personnage** pour entendre prononcer les formes, les couleurs et le nom des personnages.



- **Lorsqu'une carte est insérée :**

1. Appuyer sur les touches **Lettre** pour répondre aux questions sur la première lettre des mots.



2. Appuyer sur les touches **Chiffre/Flèche** pour répondre aux questions sur les chiffres, les quantités ou les positions.



3. Appuyer sur les touches **Forme/Couleur/Personnage** pour répondre aux questions sur les formes, les couleurs ou les personnages.



Des animations lumineuses accompagnent chaque manipulation.

Note : les cartes doivent être correctement insérées. Si rien ne se passe après avoir inséré une carte, retirer et réinsérer la carte en s'assurant qu'elle est convenablement positionnée.

4. CARTES D'ACTIVITÉ

Pars à l'aventure avec Winnie l'Ourson et ses amis ! Voici les différents univers que tu vas explorer en leur compagnie :

Carte 1	Face A : La chambre	Face B : Les vêtements
Carte 2	Face A : La cuisine	Face B : La salle de bains
Carte 3	Face A : La forêt	Face B : Le ciel
Carte 4	Face A : Le déjeuner	Face B : La mare
Carte 5	Face A : La fête	Face B : Le ménage
Carte 6	Face A : Au ski	Face B : Les études
Carte 7	Face A : La musique	Face B : Le jardin
Carte 8	Face A : L'orage	Face B : La pêche
Carte 9	Face A : La maison	Face B : La peinture
Carte 10	Face A : La promenade	Face B : Le bricolage
Carte 11	Face A : Le jeu des bâtons	Face B : Les jouets

Carte 12 Face A : Cache-cache
Face B : Les insectes

Carte 13 Face A : L'aire de jeu
Face B : Le verger

Carte 14 Face A : La natation
Face B : La nuit

Carte 15 Face A : Le camping
Face B : Le pique-nique

5. ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **L'ordi copain malin**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée de **L'ordi copain malin** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **L'ordi copain malin** dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

2-6 rue du Château d'eau – BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

Email : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118€/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

91-02264-002-000